



DATOS IDENTIFICATIVOS

Entornos virtuales en comunicación

Asignatura	Entornos virtuales en comunicación			
Código	P04G071V01313			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	Esta materia pretende que el alumnado del grado de comunicación audiovisual pueda reflexionar sobre el potencial que tienen los entornos virtuales en el ámbito de la comunicación, así como experimentar con las posibilidades estéticas y narrativas de lasherramientas básicas de creación de entornos virtuales.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
B3	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.			
B4	Exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
B5	Conocer los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.			
C11	Definir proyectos personales de creación innovadora que contribuyan al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación			
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.			
C21	Conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción y realización audiovisual en los formatos y soportes contemporáneos.			
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.			
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Nueva	B3	C11	D2
	B4	C16	D3
	B5	C21	D4
Nueva	B4	C11	D3
	B5	C16	D4
		C21	
Nueva	B3	C11	D3
	B4	C16	D4
	B5	C21	

Contenidos

Tema	
------	--

(*)1.-Fundamentos aplicados da Human-Computer Interaction (HCI)

(*)1.1. Historia.
1.2. Tipoloxía.
1.3. Evolución das contornas virtuais.

(*)2.- Teoría e técnica da realidade virtual:

(*)2.1. Realidade Virtual
2.2. Realidade mixta
2.3. Realidade física

(*)3.- Análise e deseño de contornas virtuais

(*)3.-Análise e deseño de contornas virtuais

(*)4.- Narratoloxía Computacional

(*)4.1. Fundamentos para o deseño de contornas virtuais

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	0	14
Prácticas de laboratorio	10	20	30
Trabajo tutelado	10	34	44
Estudio de casos	4	20	24
Presentación	8	12	20
Examen de preguntas de desarrollo	2	14	16
Observacion sistemática	2	0	2

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodoloxías

	Descripción
Lección magistral	(*)Exposición dos fundamentos teóricos sobre as a historia, evolución, usos e utilidades das contornas virtuais na industria audiovisual.
Prácticas de laboratorio	(*)Exploración de software de creación elementos en contornas virtuais.
Trabajo tutelado	(*)Deseño, desenvolvemento e produción de proxectos elaborados a través de contornas virtuais.
Estudio de casos	(*)Visionado e análise de contidos coa finalidade de coñecer as diferentes partes das que consta un proxecto destas características.
Presentación	(*)O alumnado deberá presentar os seus proxectos e defender a viabilidade da súa proposta nun entorno profesional.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Lección magistral	
Prácticas de laboratorio	
Trabajo tutelado	
Estudio de casos	
Presentación	
Pruebas	Descripción
Observacion sistemática	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	(*)Deseño, produción e presentación dun proxecto básico de creación en contornas virtuais a nivel individual.	20	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Trabajo tutelado	(*)Deseño, produción e presentación dun proxecto complexo de creación en contornas virtuais a nivel grupal.	35	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Presentación	(*)Presentación/s das propostas dos proxectos realizados.	10	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Examen de preguntas de desarrollo	(*)Análise a propósito dun proxecto relacionado coas contornas virtuais de características similares aos expostos durante as leccións maxistras.	20	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4
Observacion sistemática	(*)Asistencia e participación activa na aula	15	B3	C11	D2
			B4	C16	D3
			B5	C21	D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumnado deberá aprobar cada una de las metodologías y pruebas descritas en este apartado para superar la asignatura. El procedimiento de evaluación descrito hasta este punto es válido para el alumnado que opte por la evaluación continua y cumpla con las entregas previstas a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a clases es obligatoria tanto a las prácticas como a las teóricas, además será evaluada a través de la observación sistemática.

En caso de que desee optar por la evaluación global, el alumnado deberá informar al docente de su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, adjuntado cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin. El procedimiento de evaluación global es el descrito a continuación.

EVALUACIÓN GLOBAL DE LA MATERIA

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horarios previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial. El estudiante debe superar todas e cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una cualificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas. Dada la extensión de las pruebas el alumnado que se acoja a la evaluación global dispondrá de 4 horas para la realización de las mismas a partir de la hora oficial de inicio del examen de la materia segundo el calendario oficial.

La evaluación global consta de las siguientes pruebas:

Prueba 1 (30%): Examen teórico de análisis a propósito de un proyecto relacionado con los entornos virtuales de características similares a los expuestos durante las lecciones magistrales.

Prueba 2 (25%): Diseño, producción y presentación de un proyecto básico de creación en entornos virtuales a nivel individual. a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

Prueba 3 (45%): Diseño, producción y presentación de un proyecto complejo de creación en entornos virtuales a nivel individual. a través de Moovi con límite en la fecha del examen.

La información sobre las pruebas de evaluación, su formato, extensión, rúbrica de evaluación y canales de entrega serán detalladas a través de la plataforma Moovi. Es responsabilidad del alumno o alumna estar atento a la información subida y recompilar la información específica y complementaria que sea precisa para superar la materia.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en función del citado Reglamento de evaluación, calificación y calidad de la enseñanza y del proceso de aprendizaje del alumnado.

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H., Benyon, D., Holland, S., & Carey, T., **Human-computer interaction**, Addison-Wesley Longman Ltd, 1994

Dix, A., **Human-computer interaction**, Pearson Education, 2003

Tan, D., & Nijholt, A., **Brain-computer interfaces and human-computer interaction**, Springer London, 2010

Helander, M. G. (Ed.), **Handbook of human-computer interaction**, Elsevier, 2014

Ribera Turró, M., **Evolución y tendencias en la interacción persona-ordenador**, 2005

Greengard, S., **Virtual reality**, Mit Press, 2019

Liberatore, M. J., & Wagner, W. P., **Virtual, mixed, and augmented reality: a systematic review for immersive systems research. Virtual Reality, 25(3), 773-799.**, 2021

Ogata, T., **Computational and cognitive approaches to narratology from the perspective of narrative generation. Computational and cognitive approaches to narratology**, 2016

Recomendaciones
